MAXI juegos 23

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5.º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9.º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

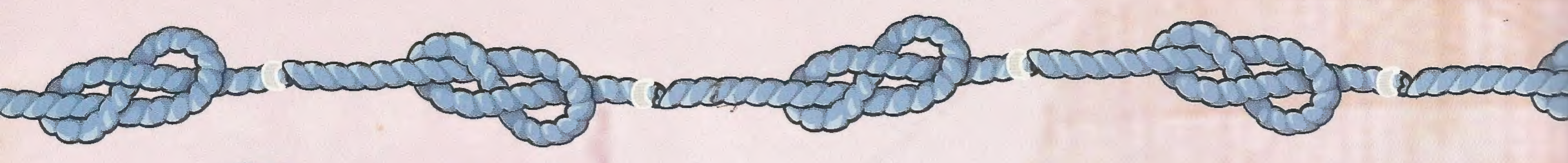
CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.


PIRATES
Ponerte al mando de un barco pirata, recorrer el Caribe buscando barcos a los que enfrentarte, tesoros que descubrir, damas a las que rescatar... ése fue siempre tu deseo. Hacer tratos con mercaderes y hasta con reyes, comerciar y pelear buscando el máximo beneficio, o tal vez por alguna causa noble y justa. Siempre deseaste, en definitiva, llevar una vida llena de aventuras, peligros y fuertes emociones. Siempre deseaste ser un pirata.
ENEMY CAPTAIN
MR. JUANKI
Requisitos mínimos:
- 256Kb de RAM.
- tarjetas gráficas CGA, Tandy 1000 o EGA.
Requisitos deseables:
- tarjeta gráfica EGA o compatible (por ejemplo VGA).
- joystick.
Altaya
Kixx XL
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE



La Historia....

Durante los años 1560 y 1700 aparecieron nuevos reyes en Europa y nuevos imperios en el mundo. La cambiante situación políti-ca, el floreciente comercio y las enormes riquezas que circulan por sus aguas hacen que el Caribe se convierta durante esa época en el centro de las mayores aventuras. Un hombre que demuestre tener coraje, valentía y ambición puede alcanzar la fama y amasar grandes fortunas, aunque proceda de un origen muy humilde.

Tanto en tiempos de guerra como de paz puedes sacar provecho de la situación, por libre o a las órdenes de algún país que desee contratar tus servicios. Navega y comercia, y llegado el momento lucha y saquea. Forma una flota de naves, rodéate de un abigarrado grupo de hombres dispuestos a luchar por ti y por un buen botín. Enfréntate a tus enemigos tanto en tierra cómo por mar, haz caer ciudades enteras bajo tus cañones, encuentra tesoros fabulosos, consigue fama, que tu nombre sea temido y respetado en todo el Caribe, y entra a formar parte de la leyenda que forjaron hombres como Sir Francis Drake y Henry Morgan, ¡ conviértete en un auténtico pirata !

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Este juego requiere un proceso de instalación en disco duro (de hecho es imposible jugar desde el disquete). Primero debes hacer una copia de seguridad del original. Vas a necesitar un disquete de 3,5 pulgadas y doble densidad (720Kb). Esta copia de seguridad la podrás hacer con el comando DISKCOPY del sistema operativo.

Para llevar a cabo la instalación del juego pasa a la unidad de disquete, teclea INSTALL seguido de la letra correspondiente al disco en donde quieras instalarlo (por ejemplo, INSTALL C:) y pulsa ENTER.

El programa de instalación se encargará de descomprimir y copiar todos los archivos a un directorio llamado PIRATES que él mismo creará.

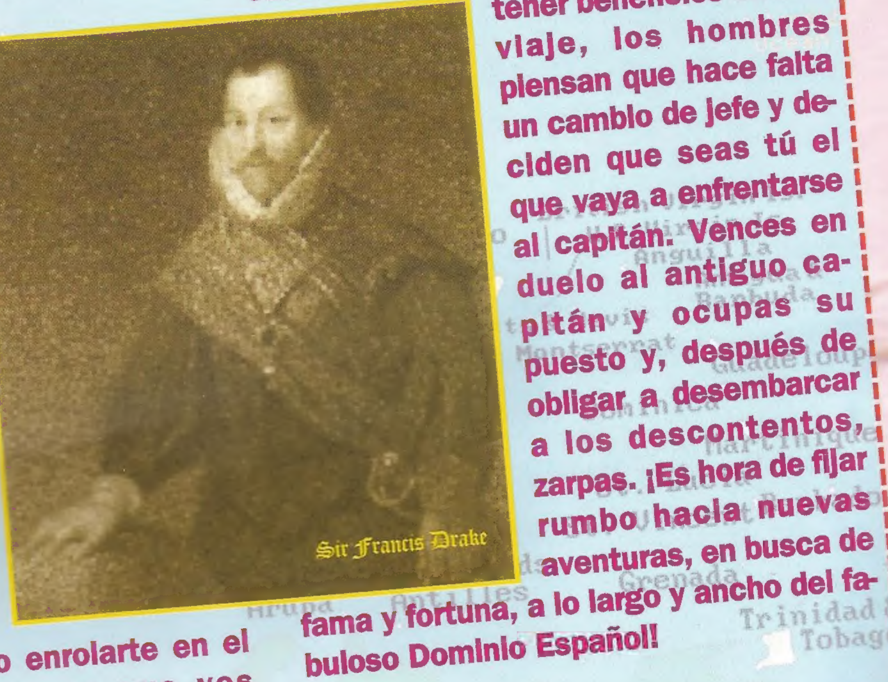

PIRATES!

PIRATES!


El Juego....

Eres joven y ambicioso, quieres buscar fortuna en el Nuevo Mundo. Para pagarte el pasaje te contratas como aprendiz, comprometiéndote a trabajar a tu llegada en una plantación de caña de azúcar durante un período de cinco años.

Cuando ya llevas un tiempo en la plantación y debido a lo duro que resulta, no ves más salida que escapar de esa vida de esclavitud, así que un día preguntas a unos marineros sobre cómo enrolarte en el primer barco que ves amarrado en puerto. Pronto descubres que esos marineros son en realidad bucaneros. Te vas con ellos pero, al no obtener beneficios en ese viaje, los hombres piensan que hace falta un cambio de jefe y deciden que seas tú el que vaya a enfrentarse al capitán. Vences en duelo al antiguo capitán y ocupas su puesto y, después de obligar a desembarcar a los descontentos, zarpas. ¡Es hora de fijar rumbo hacia nuevas aventuras, en busca de fama y fortuna, a lo largo y ancho del fabuloso Dominio Español!


Sir Francis Drake

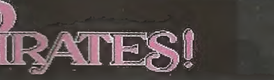
...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D...

Arranca el juego tecleando la orden PIRATES dentro de su propio directorio. Verás una pantalla en la que eliges el modo gráfico que vas a usar (CGA, Tandy 1000 o EGA). Después te preguntará si deseas jugar con el joystick o con el teclado. Si eliges el joystick te pedirá que lo calibres, moviendo la palanca (arriba-izquierda, arriba-derecha, abajo-izquierda y abajo-derecha) y pulsando cada vez el botón de disparo.

Después tendrás un menú para que selecciones las opciones de juego. Una vez hecho esto el programa te contará la historia del protagonista y cómo llegó a convertirse en un capitán pirata.

Ahora pasarás al sistema de protección anti-copia. Se trata de responder a las preguntas de un pirata sobre la fecha en que llegó a una ciudad dada el Tren de la Plata o la Flota del Tesoro.

Deberás buscar la fecha en la página 12, contestando primero el mes y después si llegó a principios o a finales de ese mes.







Configuración del Juego

Una vez dentro del juego te aparecerá en pantalla un menú en el que podrás elegir cualquiera de estas opciones:

- Empezar un Nuevo Juego ("Start a New Career"), con la que empezarás el juego desde el principio.
- Continuar un Juego Grabado ("Continue a Saved Game"), que te permitirá seguir jugando cualquier partida que tuvieras previamente grabada.
- Dirigir una Expedición Famosa ("Command a Famous Expedition"), en la que reproducirás una batalla histórica.

Si escoges "Empezar un Nuevo Juego" te preguntarán en qué periodo histórico quieres jugar. Si a esa pregunta respondes con "No, gracias" el juego elegirá para ti la mejor de las épocas para los piratas: "Los Héroes Bucaneros", situada en la década de 1660. Si tu respuesta es sí entonces podrás elegir entre:

- El Imperio de la Plata (1560). El imperio español estaba en su máximo apogeo. Todas las colonias salvo algunas muy aisladas eran españolas y los grandes puertos estaban controlados por los españoles. Es una época extremadamente difícil para los piratas.
- Comerciantes y contrabandistas (1600). En esta época España se ha debilitado un poco y existen unas cuantas colonias no españolas. Predomina el contrabando holandés. Esta época no es recomendable para los novatos.
- Los nuevos colonizadores (1620). Aparecen las primeras colonias controladas por los enemigos de España y el poder español sigue decayendo. Las perspectivas de los piratas mejoran un poco.
- Guerra por ganancias (1640). Es la época del apogeo de los bucaneros independientes. España se encuentra en su punto más bajo de poder. Es una época dorada para los piratas.
- Los héroes bucaneros (1660). Esta época marca el apogeo de las aventuras piratas en el Caribe. El poder militar de España es extremadamente débil y abundan las colonias y los puertos europeos. Es la época más fácil de todas.
- El ocaso de los piratas (1680). Las naciones europeas deciden acabar con los piratas por lo que barcos de guerra patrullan los mares. Es una época muy dura para los piratas.

Después deberás seleccionar la nacionalidad que quieres (inglesa, francesa, holandesa o española). Ahora el programara te pedirá que introduzcas tu nombre y después que elijas el nivel de dificultad que deseas:

- Aprendiz (apprentice), en donde tienes la ayuda de oficiales expertos que te asesorarán en todos los detalles técnicos lo que te facilitará mucho el juego, pero a cambio, cuando se reparte el botín éstos se llevan gran parte de él.

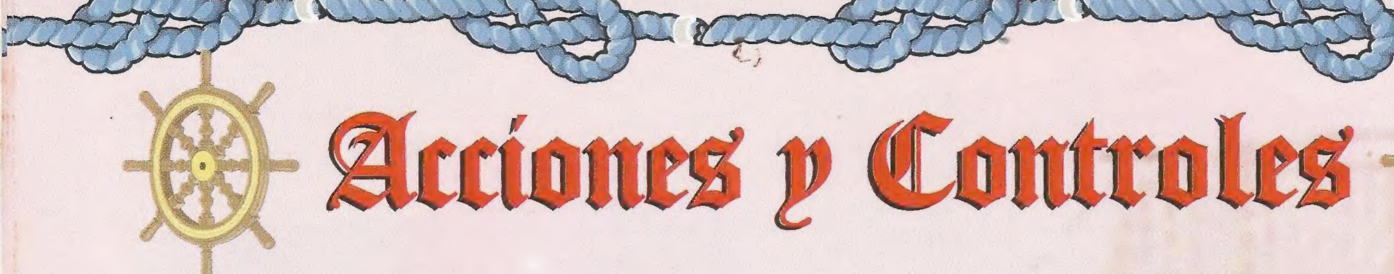
Welcome to "PIRATES!"
Return with us to the
golden age of Buccaneering
on the Spanish Main.
Do you wish to...
Start a new career?
Continue a saved game?
Command a Famous Expedition?

- Oficial (journeyman), viajas también con oficiales bastante buenos pero no son expertos por lo que te llevarás una parte mayor del botín.
- Aventurero (adventurer), nivel bastante difícil. Tus oficiales son bastante mediocres.
- Espadachín (swashbucker). Es el nivel más difícil. Tus oficiales son de escasa ayuda y tu parte del botín es la mayor de todas.

También puedes elegir si tienes alguna habilidad especial: la espada (buenos reflejos durante los combates), la navegación (los viajes por mar son más rápidos y fáciles), la artillería (tus disparos durante los combates navales serán más certeros), el ingenio y encanto (muy útil cuando tratas con gobernantes) o médicina (te mantienes sano y sufres menos heridas).

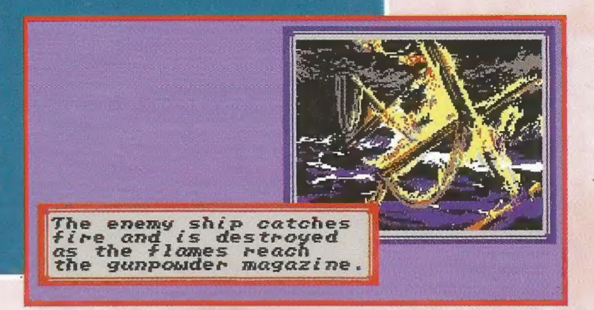
Una vez respondidas todas esas preguntas verás una serie de indicaciones sobre tu situación inicial como son: en qué ciudad te encuentras, qué ciudades de las restantes nacionalidades están más cercanas a donde ahora estás y en qué dirección se encuentran. A continuación podrás empezar el juego.





Acciones y Controles

En general, si usas el teclado emularás los movimientos del joystick con los cursores o bien con las teclas del bloque numérico, donde las teclas "5" y "Enter" equivalen al botón de disparo del joystick. La tecla "V": cambia el ajuste de sonido entre Off (apagado), Background Only (sólo los sonidos de fondo) y All Sounds (todos los sonidos) y la barra espaciadora sirve para parar el juego y después seguir jugando.



Opciones

Mueve el cursor en forma de sable sobre las distintas opciones y cuando estés encima de la que quieres seleccionar pulsa el botón de disparo o bien la tecla Enter.

COMERCIO DE MERCANCÍAS
arriba - abajo: para seleccionar un objeto.
izquierda: para comprar o recoger objetos.
derecha: para dejar o vender objetos.
disparo: salir.

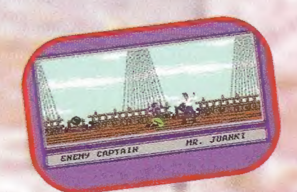
COMBATES NAVALES
izquierda: girar a babor mientras navegas.
derecha: girar a estribor mientras navegas.
arriba: desplegar velas (máxima velocidad).
abajo: velas de combate.
disparo: dispara los cañones del costado más cercano al otro barco.

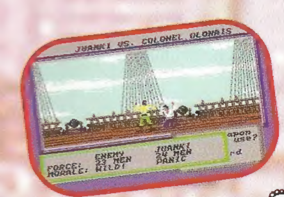
ESGRIMA
izquierda: ataque rápido.
Izquierda + disparo: estocada.
centro: parada.
derecha: retroceder y parada.

MARCHANDO POR TIERRA
cualquier dirección: mover el grupo en esa dirección.
disparo: pedir información.

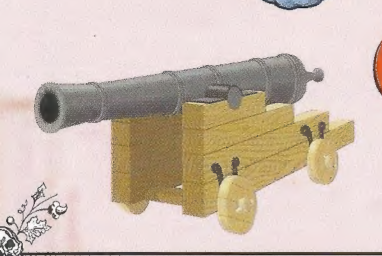
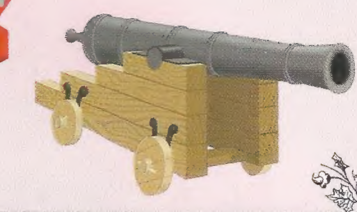
COMBATES EN TIERRA
disparo: cambiar al grupo iluminado.
mover: mover sólo al grupo seleccionado en esa dirección.
mover + disparo: mueve simultáneamente todos los grupos.

NAVEGANDO
cualquier dirección estando fondeado: zarpar en esa dirección.
izquierda: girar a babor mientras navegas.
derecha: girar a estribor mientras navegas.
disparo: pedir información.





Expediciones famosas

Si al iniciar el juego seleccionaste "Dirigir una Expedición Famosa" podrás elegir entre las siguientes misiones históricas:

- La batalla de San Juan de Ulua, por John Hawkins en 1569. Tiene lugar durante la guerra entre España, Francia e Inglaterra. Cuentas con un galeón, un mercante, cuatro pinazas y 308 hombres. Deberás decidir si deseas comerciar, en cuyo caso sólo podrás entrar en los puertos españoles más pequeños, o bien asaltar ciudades y pueblos, en cuyo caso deberás tener cuidado con las ciudades más grandes como Santiago, Santo Domingo y Panamá.

- La emboscada al Tren de la Plata, por Sir Francis Drake en 1573. Cuentas con una nave mercante, una pinaza y 73 hombres. La aventura tiene lugar durante la guerra entre España e Inglaterra. Se trata de una expedición extremadamente difícil. Deberás mantener muy alta la moral de tus hombres, busca al líder de tus enemigos y acaba con él lo antes posible, ya que no tienes suficientes recursos para aguantar batallas largas. Drake era conocido cómo extremadamente hábil con la espada.

- La Flota del Tesoro, por Piet Heyn en 1628. Cuentas con cuatro galeones rápidos, dos balandros y 700 hombres. Hay guerra entre Holanda, Francia e Inglaterra contra España. Tu objetivo es capturar la Flota del Tesoro cerca de La Habana o en el Canal de Florida. Si pierdes la Flota del Tesoro ataca y saquea uno o dos puertos españoles.

- El saqueo de Maracaibo, por L'Olloneis en 1666. Cuentas con un balandro, cinco pinazas y 400 hombres. Francia está en guerra contra Inglaterra y España y es aliada de Holanda. Inglaterra y Holanda también están en guerra. Tu mejor baza consiste en atacar y saquear puertos pequeños. Deberás tener cuidado con la moral de tus hombres que no aguantarán travesías demasiado largas. Esta expedición es bastante fácil.

- El Pirata del Rey, por Henry Morgan en 1671. Cuentas con una fragata, dos naves mercantes, una barcaza, dos balandros, una pinaza y 600 hombres. Inglaterra y Francia están en guerra contra España. Puedes atacar prácticamente cualquier punto que desees, en mar o en tierra con buenas perspectivas de éxito. Tu principal problema será abastecer de comida a tus hombres y recoger suficiente botín para mantener alta su moral. Es bastante difícil.

- La última expedición, por el barón de Pointis en 1697. Cuentas con cinco fragatas, un balandro y 1200 hombres. Francia está en guerra con Inglaterra y España. Puedes asaltar prácticamente cualquier objetivo que te propongas. Es una misión muy fácil y por lo tanto muy apropiada para los novatos.

Navega y Pelea...

ESGRIMA:

Tu estarás siempre en la zona derecha de la pantalla y tu adversario en la parte izquierda. Debajo de cada duelista verás su nombre, los hombres que le quedan combatiendo todavía y el nivel de moral de tu bando. El nivel de moral cambia según las heridas que sufras o que provoques en tu enemigo. Los niveles son: salvaje (wild), fuerte (strong), firme (firm), enfadado (angry), tembloroso (shaken) y pánico (panic).

Para atacar debes moverte hacia la izquierda y para defenderte hacia la derecha. Cuando te muevas en un sentido o en otro podrás variar el tipo de ataque o defensa moviéndote a la vez hacia arriba o hacia abajo. Así si te mueves a la izquierda-arriba efectuarás un ataque por lo alto. Si pulsas el botón de disparo antes de empezar a realizar cada movimiento conseguirás golpes de mayor potencia aunque más lentos. Si te ves obligado a retirarte de un duelo podrás hacerlo moviéndote hacia la derecha hasta que te salgas completamente de la pantalla.

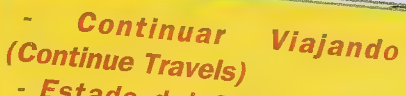
Hay tres tipos de armas:

- ***el estoque (rapier)***, *un tipo de espada muy larga, de hoja muy estrecha y flexible. Tiene mayor alcance que cualquier otra espada pero es la menos dañina.*
- ***el sable (cutlass)***, *es un arma corta y pesada, muy afilada y de hoja curva. Es un tipo de arma muy popular entre los novatos.*
- ***la espada (longsword)***. *Es un arma de longitud media y resulta más peligrosa que el espadín pero menos que el machete.*

En un duelo se producirá la rendición cuando sea herido el último hombre que quede de uno de los dos bandos o sea vencido uno de los líderes.

NAVEGANDO:

La pantalla mostrará tu barco y las costas cercanas, con sus respectivos puertos y pueblos. Podrás moverte hacia la derecha o hacia la izquierda. De esta forma llegarás a cualquier punto que desees. Para zarpar bastará con que muevas el control en la dirección de partida que desees. La velocidad del barco dependerá de cómo y por donde sople el viento con respecto a éste. Si vas contra el viento irás más lento. **Si durante la travesía pulsas el botón de disparo aparecerá el menú de Información (Check Information):**



- **Continuar Viajando (Continue Travels)**

- **Estado del Grupo (Party Status),** en donde verás qué parte del botín pertenece a tus hombres, su actitud, que va desde felices (happy) hasta enfadados (angry). Si habitualmente llevas poco oro tus hombres se enfadarán y pueden producirse motines.

- **Estado Personal (Personal Status),** en donde verás cómo están tus relaciones con cada país, tu edad, estado de salud, riqueza y reputación que tienes.

- **Diario de Navegación (Ship´s Log),** que es el resumen de tus actividades y viajes y contendrá todas las informaciones que hayas ido recogiendo.

- **Mapas (Maps),** en donde podrás ver todos los fragmentos de los mapas que hayas recogido. Con ellos podrás desenterrar tesoros y descubrir zonas escondidas. Al principio no tienes ninguno.

- **Ciudades (Cities).** Aparece todo tipo de información sobre los pueblos y ciudades del Caribe. Para obtener información sobre un determinado lugar mueve el cursor hasta situarlo encima de la ciudad que quieras y pulsa el botón de disparo. Para salir al menú principal deberás seleccionar "DONE".

- **Observar la posición del Sol (Take a Sun Sight),** te permite saber tu posición con la ayuda del astrolabio. Usando los controles mueve el astrolabio y sigue al sol a través del cielo. Cuando el sol llegue a su punto más alto sitúa el astrolabio justo debajo de él, hasta que la plataforma toque su parte inferior. En ese momento podrás leer la latitud en grados al norte del ecuador. La longitud sólo puede ser hallada por estimación.

- **Buscar (Search),** te pasarás el día buscando un tesoro u otros objetos valiosos. Deberás hallarte en el lugar correcto y tener el fragmento correcto del mapa correspondiente para encontrar lo que buscas. Esta opción sólo está disponible si has desembarcado fuera de una ciudad.

- **Salvar la Partida (Save Game).** Te permitirá salvar la partida actual. Sólo puedes acceder a esta opción si estás en una ciudad. Irás a un menú que te permitirá inicializar un disquete formateado previamente para permitirte guardar partidas (Initialize Game Save Disk) y salvar hasta cuatro partidas distintas (Save As Game 1-4).

EN UNA CIUDAD:

Cuando llegues a una ciudad te aparecerá el siguiente menú de opciones:

- **atracar en el puerto (Sail Into Harbor)** con lo que tus barcos se dirigirán pacíficamente al puerto. Si ese puerto está fortificado y te tienen por enemigo, el fuerte puede abrir fuego contra tus naves.

- **entrar en la ciudad (March Into Town)** que hará que todo tu grupo entre en la ciudad pacíficamente. Esta opción sólo está disponible si llegas por tierra.

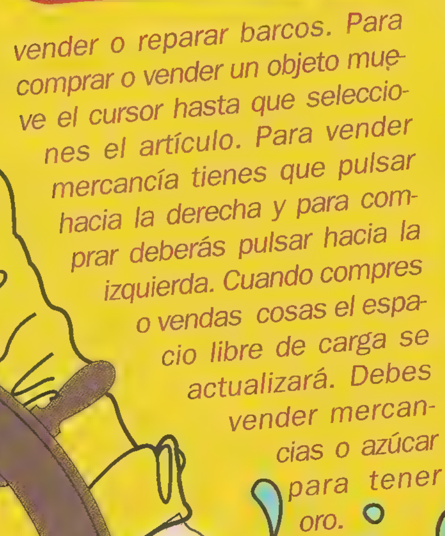
- **atacar una ciudad (Attack Town).** Esta opción tiene diferentes efectos

según llegues por mar o por tierra. Si llegas por mar tu buque almirante tendrá que librar una batalla contra el fuerte. Tu objetivo será conseguir llevar tu barco a la costa para que tus hombres puedan saltar a tierra y asaltar el fuerte. Si llegas por tierra puede que las tropas de la ciudad salgan y se enfrenten a las tuyas fuera de la ciudad.

- **entrar furtivamente en la ciudad (Sneak into Town).** Esconderás tus barcos y entrarás de noche sin llamar la atención. Si temes ser atacado es la única forma de conseguir hacer negocios.

Una vez que hayas conseguido entrar en la ciudad podrás:

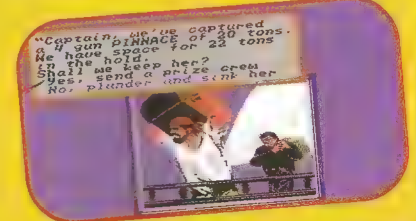
- **visitar al Gobernador (visit the Governor).** Te contará quienes son tus aliados y tus enemigos. Si gozas del suficiente prestigio te presentará a su hija.
- **visitar una taberna (Visit a Tavern).** En las tabernas puedes hacer de todo: reclutar más hombres, escuchar las últimas noticias, comprar información y mapas.
- **comerciar con un mercader (Trade with a Merchant).** Los comerciantes pueden comprar y vender comida y mercancías, vender o reparar barcos. Para comprar o vender un objeto mueve el cursor hasta que selecciones el artículo. Para vender mercancía tienes que pulsar hacia la derecha y para comprar deberás pulsar hacia la izquierda. Cuando compres o vendas cosas el espacio libre de carga se actualizará. Debes vender mercancias o azúcar para tener oro.



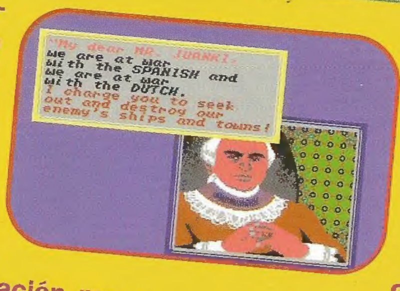
- **repartir el botín (Divide Up the Plunder).** La tripulación siempre se dispersa cuando el botín es repartido y se divide todo, dinero, barcos, etc.
- **comprobar información (Check Information).** Aparecerá el menú de información de estado del juego.
- **salir de la ciudad (Leave Town).**

COMBATE NAVAL:

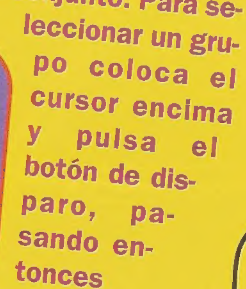
Cuando en alta mar te encuentres un barco cerca de ti podrás saber más sobre él si te acercas lo suficiente para poder distinguir su bandera. Después tendrás que decidir si vas a dejarlo ir o bien vas a luchar contra él. Si te decides por luchar has de seleccionar tu buque almirante. La pantalla donde transcurre la pelea nos mostrará, en la parte inferior y para cada uno de los contendientes, la dirección y la fuerza del viento, tu tipo de barco y velocidad, tu número de hombres y el las armas que te quedan, así como tus años y las ordenes que hayas dado recientemente. Durante una batalla naval, los cursores (arriba-abajo) sirven para abrir o bien cerrar las velas, de lo que



dependerá la velocidad. Cuando tengas a tu oponente a tiro por una de las bandas pulsa el botón de disparo. Después de disparar, la tripulación procurará recargarlos lo antes posible pero, si has ordenado subir o bajar las velas tardarán un poco más. Si deseas retirarte del combate aléjate tanto como puedas del enemigo. Si la acción dura demasiado, el combate se terminará al llegar la noche.

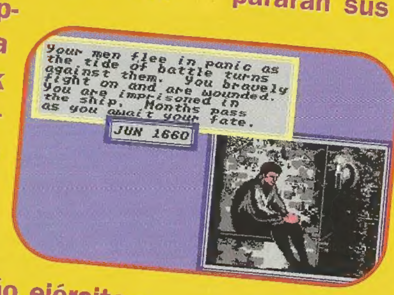


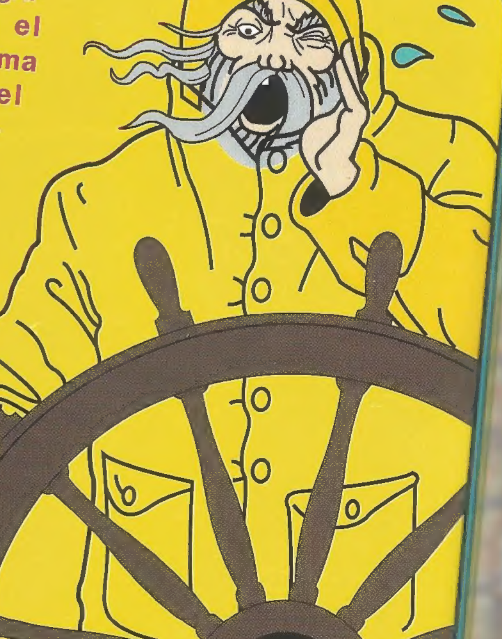
Cuando ganes una batalla (bien porque abordas el barco y vences al capitán enemigo en duelo, bien porque se rinden) tendrás dos opciones: capturar el barco o quedarte con la carga y después hundirlo. Si decides capturarlo tendrás que enviar parte de tu tripulación al barco (al menos ocho hombres). Al terminar la batalla tendrás un informe completo sobre lo que transportaba el barco enemigo y sobre la capacidad de carga de tus barcos para que transfieras lo que quieras llevarte. Todo su oro pasará automáticamente a tu poder.



BATALLAS TERRESTRES:

Se producen cuando al desembarcar cerca de una ciudad eliges la opción Atacar la Ciudad (Attack Town). En ese caso los defensores de la ciudad formarán un pequeño ejército y saldrán de la ciudad a tu encuentro. Tu objetivo será llegar a introducir a tus hombres dentro del fuerte de la ciudad y tomarlo por la fuerza.
Tus hombres se dividirán en varios grupos a los que podrás dar órdenes y dirigirlos por separado o en conjunto. Para seleccionar un grupo coloca el cursor encima y pulsa el botón de disparo, pasando entonces su color de gris a negro. En la zona inferior de la pantalla se te mostrará su nivel de fuerza y de moral. Para mover un grupo que esté seleccionado muévete en la dirección en que desees ir. Para mover a todos los grupos a la vez mantén presionado el botón de disparo y muévelos en la dirección que desees. Tus hombres dispararán sus mosquetones de forma automática contra el grupo enemigo más cercano sólo si no se están moviendo. Si llevas a tus hombres directamente contra el enemigo se producirán combates cuerpo a cuerpo, durante los cuales aún puedes seguir moviéndolos. Puedes usar los bosques y las ciudades para ocultar a parte de tus hombres. Si deseas retirarte mueve a todos tus hombres hacia una esquina del campo de batalla.





FLOTA DEL TESORO (Treasure Fleet)

	1560	1600	1620	1640	1660	1680
Cumana	P. OCT	P. OCT	*****	*****		*****
Caracas	*****	F. OCT	P. SEPT	P. OCT	P. SEPT	P. OCT
Puerto Cabello	F. OCT	*****	*****	*****	*****	*****
Maracaibo	P. NOV	P. NOV	F. SEPT	F. OCT	F. SEPT	*****
Río de la Hacha	F. NOV	F. NOV	P. OCT	P. OCT	P. OCT	F. OCT
Nombre de Dios	P. DIC	*****	*****	*****	*****	*****
Santa Marta	*****	P. DIC	F. OCT	F. NOV	F. OCT	P. NOV
Puerto Bello	*****	F. DIC	P. NOV	P. DIC	P. NOV	F. NOV
Cartagena	F. DIC	P. ENE	P. DIC	P. ENE	P. DIC	F. DIC
Campeche	F. ENE	P. FEB	P. ENE	P. FEB	P. ENE	F. ENE
Vera Cruz	P. FEB	F. FEB	F. ENE	F. FEB	F. ENE	P. FEB
Habana	P. MARZ	F. MARZ	F. FEB	F. MARZ	F. FEB	P. MARZ
Santiago	F. MARZ	*****	*****	*****	*****	*****
Canal de Florida	F. ABRIL	P. ABRIL	F. MARZ	F. ABRIL	F. MARZ	F. ABRIL

TREN DE LA PLATA (Silver Train)

	1560	1600	1620	1640	1660	1680
St. Tomás		P. ABRIL	P. MARZ	*****	*****	*****
Cumana	P. ABRIL	F. ABRIL	F. MARZ	P. ABRIL	P. MARZ	P. ABRIL
Borburata	F. ABRIL	*****	*****	*****	*****	*****
Caracas	*****	P. MAYO	P. ABRIL	F. ABRIL	F. MARZ	F. ABRIL
Pto. Cabello	P. MAYO	F. MAYO	F. ABRIL	*****	*****	*****
Coro	F. MAYO	P. JUNIO	*****	*****	*****	*****
Gibraltar	P. JUNIO	F. JUNIO	P. MAYO	P. MAYO	P. ABRIL	*****
Maracaibo	F. JUNIO	P. JULIO	F. MAYO	F. MAYO	F. ABRIL	F. MAYO
Río de la Hacha	P. JULIO	F. JULIO	P. JUNIO	P. JUNIO	P. MAYO	F. JUNIO
Sta. Marta	F. JULIO	P. AGO	F. JUNIO	P. JULIO	P. JUNIO	P. JULIO
Cartagena	P. AGO	F. AGO	P. JULIO	F. JULIO	F. JUNIO	F. JULIO
Panamá	F. AGO	P. SEPT	F. JULIO	F. AGO	F. JULIO	F. AGO
Nombre de Dios	P. OCT	*****	*****	*****	*****	*****
Pto. Bello	*****	F. OCT	P. SEPT	P. OCT	P. SEPT	P. OCT

En ambas tablas la P significa "principios de " y la F "finales de".

CIUDAD	COORDENADAS
Antigua	21 N, 62 O
Barbados	18 N, 59 O
Belize	21 N, 88 O
Bermuda	30 N, 65 O
Borburata	16 N, 67 O
Campeche	23 N, 90 O
Caracas	16 N, 66 O
Cartagena	16 N, 75 O
Coro	17 N, 78 O
Cumana	16 N, 64 O
Curacao	17 N, 69 O
Eleuthera	26 N, 76 O
Canal de lorida	26 N, 80 O
Islotes de lorida	26 N, 81 O
Gibraltar	15 N, 71 O
Gran Granada	17 N, 86 O
Grand Bahama	28 N, 79 O
Grenada	17 N, 61 O
Guadeloupe	20 N, 61 O
Habana	25 N, 82 O
Isabella	23 N, 71 O
La Vega	23 N, 71 O
Leogane	22 N, 73 O
Maracaibo	16 N, 72 O
Margarita	17 N, 63 O
Martinique	19 N, 61 O
Montserrat	21 N, 62 O



Nassau	26 N, 77 O
Nevis	21 N, 63 O
Nombre de Dios	15 N, 79 O
Panamá	15 N, 80 O
Petit Goave	22 N, 73 O
Port-de-Paix	23 N, 73 O
Port Royal	21 N, 77 O
Puerto Cabello	16 N, 68 O
Puerto Príncipe	24 N, 78 O
Providence	18 N, 79 O
Puerto Bello	15 N, 80 O
Río de la Hacha	17 N, 73 O
San Juan	22 N, 66 O
Santa Catalina	18 N, 79 O
Santo Domingo	22 N, 70 O
Santa Marta	17 N, 74 O
Santiago	23 N, 76 O
Santg. de la Vega	21 N, 77 O
St. Augustine	30 N, 81 O
St. Christoph	21 N, 63 O
St. Eustatius	21 N, 63 O
St. Kitts	21 N, 63 O
St. Lucía	19 N, 61 O
St. Martín	22 N, 63 O
St. Thome	15 N, 61 O
Tortuga	23 N, 73 O
Trinidad	16 N, 71 O
Vera Cruz	23 N, 96 O
Villahermosa	22 N, 93 O
Yaguana	22 N, 72 O

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

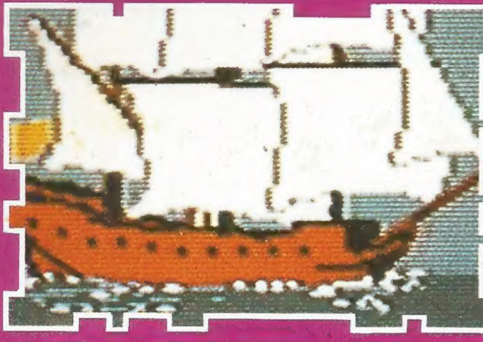
El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

Próxima entrega:

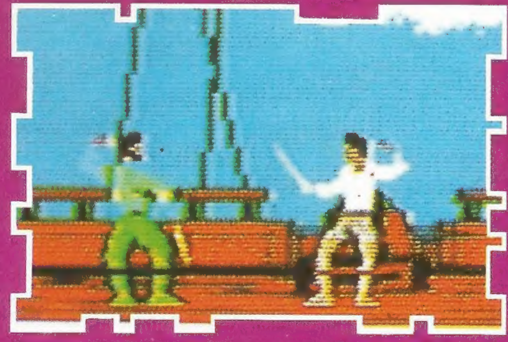
con el fascículo nº 24, el Maxijuego

• STRIKER

PIRATES!







Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.

¡CONSIGUE LA FAMA Y LA FORTUNA EN LAS PELIGROSAS AGUAS DEL MAR CARIBE!

Pirates! es una magnífica simulación de la vida del siglo XVII en las costas caribeñas, bajo dominio español, conocidas como "Spanism Main", donde encarnas el papel protagonista del capitán corsario.
Entra dentro de una era llena de turbulencias y cambios: un tiempo donde se podía ganar y perder fabulosas fortunas.
Unos gráficos extensivos te permitirán navegar a través del Caribe, entrando y saliendo de los puertos según van surgiendo las oportunidades. Decide cuándo atacar a los galeones cargados de tesoros y cuándo desembarcar a la tripulación para saquear las ciudades. Aprende a esgrimir un estoque, una espada o un cuchillo. A toda costa debes mantener alta la moral en el barco para evitar un motín. Para tener éxito en esta aventura deberás elegir las expediciones más lucrativas, realizar las alianzas más fructíferas y negociar los grandes beneficios.
Si tienes la habilidad y fuerza de carácter que se espera de un capitán corsario, conseguirás el éxito: riquezas, poder, prestigio e incluso algún romance.

¡PIRATES! ¡UNA DESAFIANTE, COMBINACION DE HISTORIA, AVENTURAS E INTRIGA!

. Simulación de la vida del siglo XVII.
. Acción continuada y toma de decisiones estratégicas.
. Gráficos extensivos con 70 escenas diferentes.
. Varios niveles de dificultad.



 KIXX, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 625 3311